

**IMPLEMENTASI TEKNIK STOP MOTION PADA PEMBUATAN VIDEO
KLIP CHOICE BAND SEBAGAI MEDIA PROMOSI KREATIF**

SKRIPSI



disusun oleh

Tabah Salahudin Amri

09.11.2841

**JURUSAN TEKNIK INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

**IMPLEMENTASI TEKNIK STOP MOTION PADA PEMBUATAN VIDEO
KLIP CHOICE BAND SEBAGAI MEDIA PROMOSI KREATIF**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Tabah Salahudin Amri

09.11.2841

**JURUSAN TEKNIK INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI TEKNIK STOP MOTION PADA PEMBUATAN
VIDEO KLIP CHOICE BAND SEBAGAI MEDIA PROMOSI KREATIF**

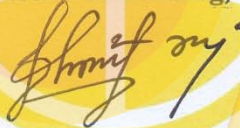
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tabah Salahudin Amri

09.11.2841

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 08 Maret 2013

Dosen Pembimbing,



Dhani Ariatmanto, M.Kom

NIK. 190302197

PENGESAHAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI TEKNIK STOP MOTION PADA
PEMBUATAN VIDEO KLIP CHOICE BAND
SEBAGAI MEDIA PROMOSI KREATIF**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Tabah Salahudin Amri
09.11.2841**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Juli 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

**Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197**

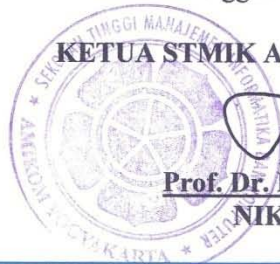
**Joko Dwi Santoso, M.Kom
NIK. 190302181**

**Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302105**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 4 September 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



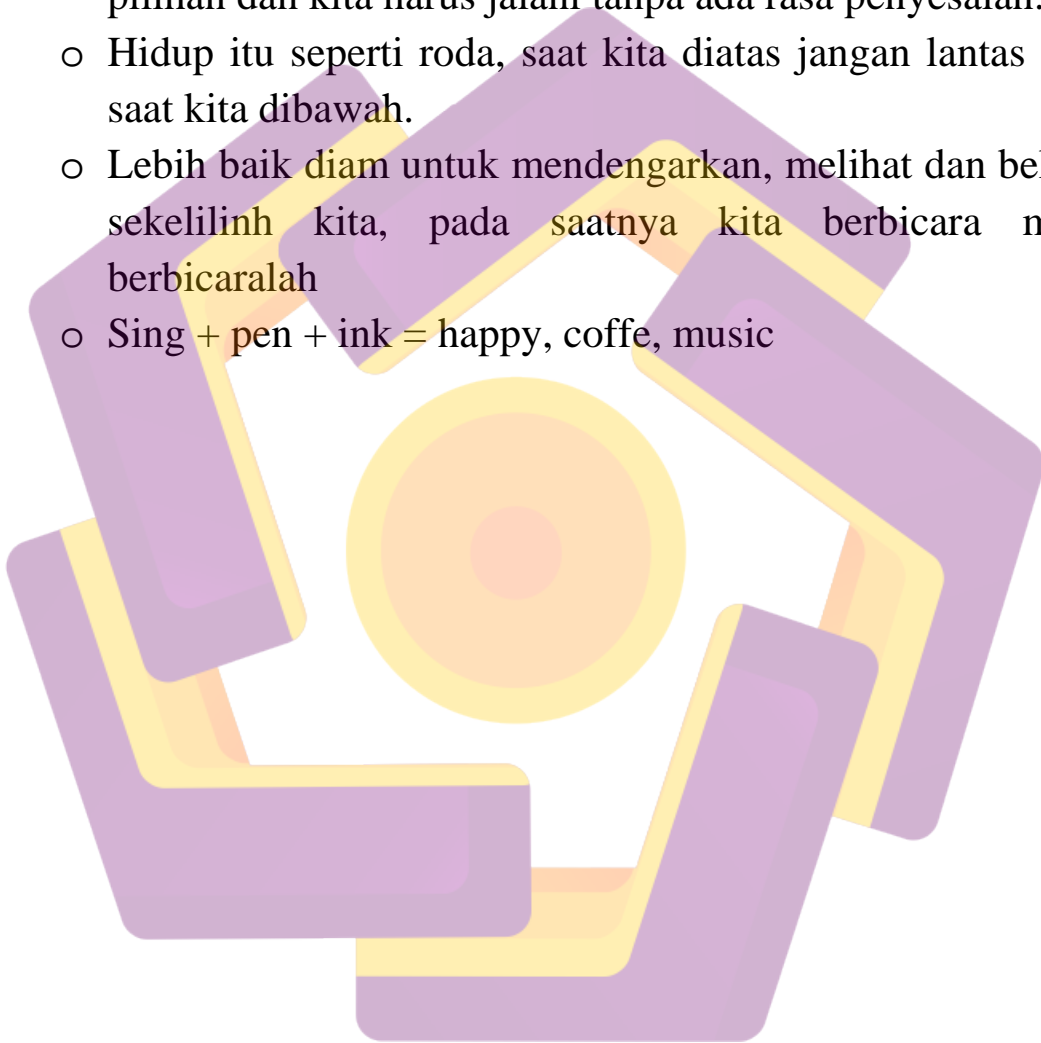
Yogyakarta, 4 September 2013

Tabah Salahudin Amri

09.11.2841

MOTTO

- Jalani hidup dengan ikhlas, usaha, ibadah, doa dan bersyukur. Karena setiap hidup itu ketika kita mengambil pilihan dan kita harus jalani tanpa ada rasa penyesalan.
- Hidup itu seperti roda, saat kita diatas jangan lantass lupa saat kita dibawah.
- Lebih baik diam untuk mendengarkan, melihat dan belajar sekelilinh kita, pada saatnya kita berbicara maka berbicaralah
- Sing + pen + ink = happy, coffe, music



PERSEMBAHAN

Karya tulis ini saya persembahkan kepada :

- Allah SWT atas rahmat, karunia, serta ridho Nya yang telah diberikan kepada saya.
- Junjungan Nabi Besar Muhammad Rasulullah SAW beserta istri, sahabat dan aulianya
- Keluarga saya, Ibunda saya (ibu Amiroh), kakak saya beserta istri dan anaknya (mas Tegar, mbak Anis dan dedek Shasi), adik saya (Dilla) dan seluruh keluarga besar saya untuk motivasi mengerjakan skripsi ini.
- Sahabat saya Ika, Vita(ndung-ndung), Maya(kencot), Mei(tyas), Arifin(ipin), Candra(cancan), Mufqi(kiki), Aris (cino) dan Ken Mayapada (kenyoet) atas bantuan, dorongan, motivasi dan dukungan kalian.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT, karena atas segala limpahan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Implementasi Teknik Stop Motion Pada Pembuatan Video Klip Chioce Band Sebagai Media Promosi Kreatif”. Begitu banyak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini. Maka perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta Bapak Prof.Dr.M.Suyanto, MM.
2. Bpk. Dhani Ariatmanto selaku dosen pembimbing saya yang telah sabar membimbing saya atas skripsi yang saya buat sampai selesai.
3. Bpk. Joko Dwi Santoso dan Bpk. Melwin Syafrizal selaku dosen penguji skripsi saya.
4. Terima kasih kepada Pro Studio Music dan Choice band atas bantuan yang telah diberikan dalam pembuatan skripsi ini.
5. Terima kasih kepada teman-teman keluarga besar S1 TI D (04) angkatan 2009 yang tidak bisa saya sebutkan satu-satu.
6. Terima kasih kepada semua teman-teman, sahabat, teman kos yang berada di Yogyakarta.
7. Terima kasih kepada kampus unguku AMIKOM beserta semua isinya.
8. Terima kasih kepada semua yang mendukung pembuatan skripsi saya yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu.

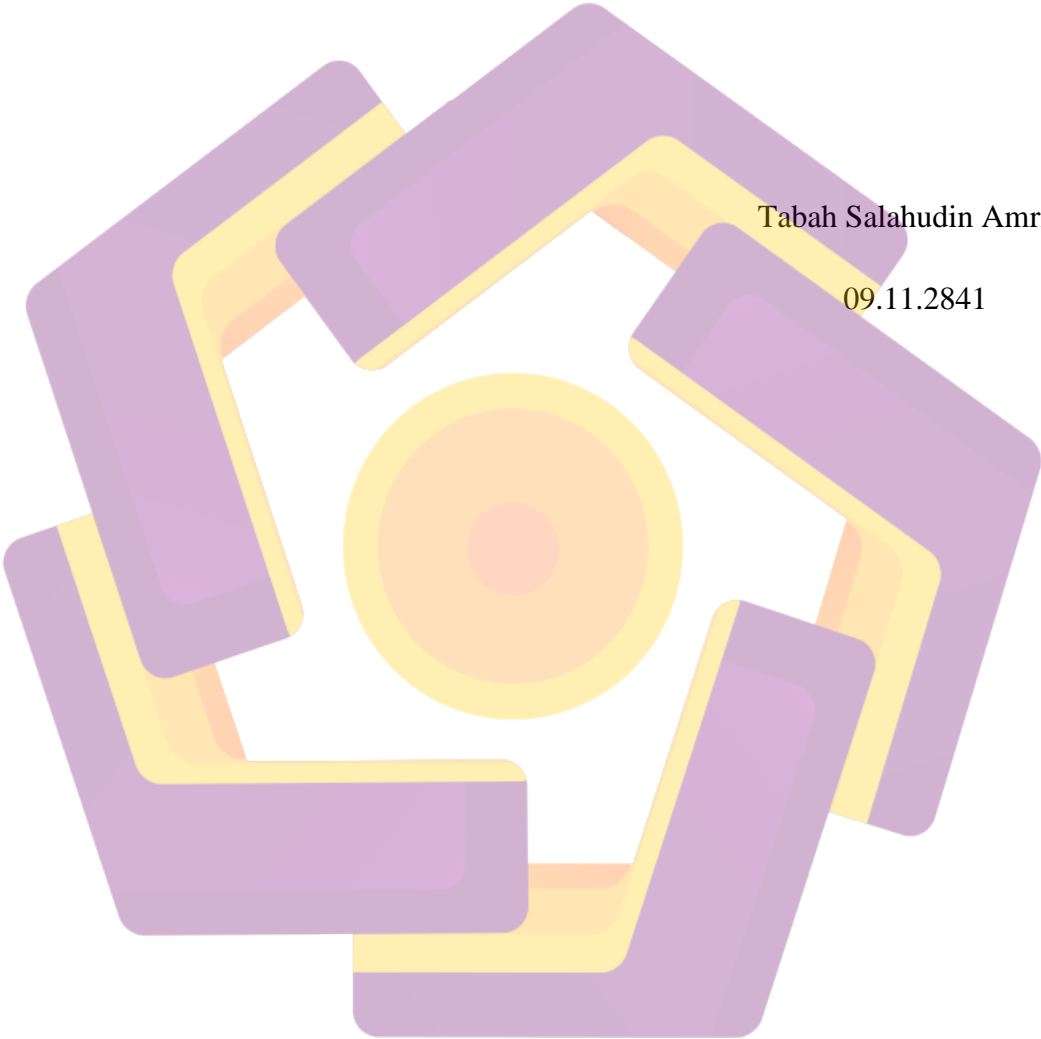
Selain sebagai salah satu syarat kelulusan program Strata 1 semoga skripsi yang telah disusun oleh penulis dapat bermanfaat.

Wassalamu”alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 4 September 2013

Tabah Salahudin Amri

09.11.2841



DAFTAR ISI

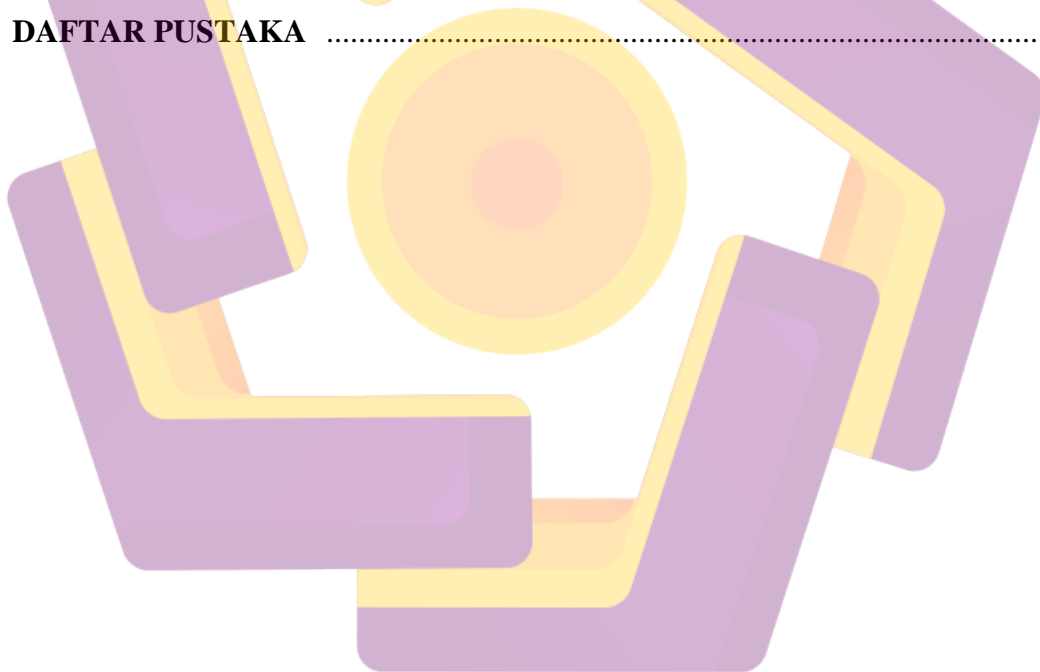
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI	xx
<i>ABSTRACT</i>	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	4
1.4. Tujuan Penelitian	5
1.5. Manfaat Penelitian	6
1.6. Metodologi Penelitian	6
1.7. Sistematika Penulisan	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1. Sejarah Multimedia	10
2.2. Pengertian Multimedia	11
2.3. Unsur-unsur Multimedia	11
2.3.1 Teks	12
2.3.2 Gambar	12
2.3.3 Suara / Bunyi	12
2.3.4 Video	13

2.3.5 Animasi	13
2.4. Pengertian Animasi	13
2.5. Sejarah Animasi	14
2.6. Jenis-jenis Animasi	14
2.6.1 Animasi Sel	14
2.6.2 Animasi Frame	15
2.6.3 Animasi Sprite	16
2.6.4 Animasi Lintasan	17
2.6.5 Animasi Spline	18
2.6.6 Animasi Vektor	18
2.6.7 Animasi Karakter	18
2.6.8 Computation Animation	19
2.7. Teknik Pembuatan Animasi	19
2.7.1 <i>Stop Motion Animation</i>	19
2.7.2 <i>2D Hybrid Animation</i>	20
2.7.3 <i>2D Digital Animation</i>	20
2.8. Prinsip Animasi	21
2.8.1 <i>Squash and Streth</i>	22
2.8.2 <i>Anticipation</i>	22
2.8.3 <i>Staging</i>	22
2.8.4 <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i>	22
2.8.5 <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	23
2.8.6 <i>Slow In – Slow Out</i>	23
2.8.7 <i>Arcs</i>	23
2.8.8 <i>Secondary Action</i>	23
2.8.9 <i>Timing</i>	24
2.8.10 <i>Exaggeration</i>	24
2.8.11 <i>Solid Drawing</i>	24
2.8.12 <i>Appeal</i>	24

2.9. Sejarah Animasi Stop Motion	24
2.10. Peralatan Dasar yang Digunakan dalam Pembuatan Stop Motion.....	26
2.10.1 Objek / Karakter	26
2.10.2 <i>Setting</i>	27
2.10.3 Kamera Digital	28
2.10.4 Tripod	29
2.10.5 <i>Software</i> / Perangkat Lunak	29
2.10.6 Komputer.....	30
2.11. Kebutuhan Sumber Daya Manusia Dalam pembuatan Animasi	31
2.11.1 Produser.....	31
2.11.2 Sutradara.....	31
2.11.3 <i>Scriptwriter/Screenwriter</i>	32
2.11.4 <i>Storyboard Artist</i>	32
2.11.5 <i>Drawing Artist</i>	32
2.11.6 <i>Coloring Artis</i>	33
2.11.7 <i>Background Artist</i>	33
2.11.8 <i>Checker & Scannerman</i>	34
2.11.9 <i>Editor</i>	34
2.11.10 <i>Sound Editor</i>	34
2.11.11 <i>Talent</i>	34
2.12. Sejarah Video Klip	35
2.13. Tahapan Produksi	35
2.13.1 Pra Produksi	36
2.13.1.1 <i>StoryBoard</i>	36
2.13.1.2 Objek/Karakter dan Ekspresi Wajah Karakter.....	37
2.13.1.3 Teknik Pengambilan Gambar dan Gerakan Kamera	39
2.13.1.4 Format File Video.....	42
2.13.1.5 Standar Video	44
2.13.1.6 <i>Software</i> / Perangkat Lunak Multimedia.....	46

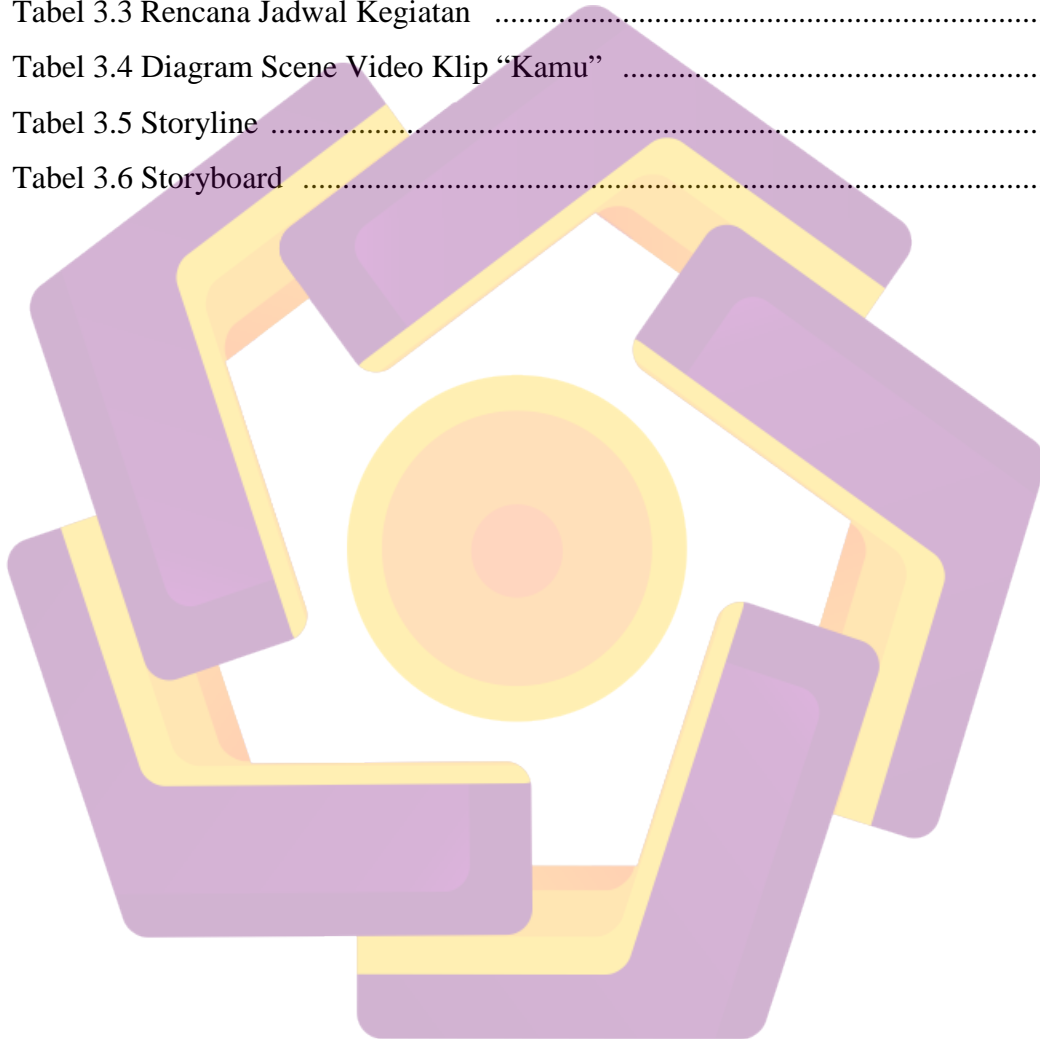
2.13.2 Produksi.....	49
2.13.3 Pasca Produksi.....	50
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	52
3.1 Profil Choice Band.....	52
3.2 Profil Personil Choice Band.....	53
3.3 Visi dan Misi Choice Band	55
3.1.1 Visi Choice Band	55
3.1.2 Misi Choice Band.....	54
3.4 Analisis sistem	55
3.4.1 Analisis <i>SWOT</i>	56
3.4.2 Analisis Kebutuhan	58
3.4.3 Analisis Biaya dan Manfaat	59
3.5 Perancangan Pembuatan video klip.....	63
3.5.1 Tahap Pra Produksi	63
3.5.1.1 Rencana Jadwal Kegiatan	64
3.5.1.2 Target Tempat Pengambilan Gambar	68
3.5.1.3 Pembuatan Treatment	69
3.5.1.4 Pencarian Ide	70
3.5.1.5 Penentuan Tema.....	70
3.5.1.6 Pembuatan <i>Diagram Scene</i>	71
3.5.1.7 Pembuatan <i>Storyline</i>	71
3.5.1.8 Pembuatan <i>Storyboard</i>	73
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	77
4.1 Produksi.....	77
4.1.1 Menciptakan karakter	78
4.1.2 Membuat karakter.....	79
4.1.3 Pengambilan Gambar	86
4.1.3.1 Target Pengambilan Gambar	87

4.2 Pasca Produksi.....	97
4.2.1 Memindahkan File Hasil Pengambilan Gambar	98
4.2.2 Editing.....	99
4.2.2.1 Pembuatan Intro Video Klip.....	99
4.2.2.2 Pemotongan Lagu Dan Editing Video	119
4.2.3 Rendering	135
4.2.4 Mastering.....	137
4.2.5 Promosi.....	140
BAB V PENUTUP	142
5.1 Kesimpulan	142
5.2 Saran	142
DAFTAR PUSTAKA	144



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Media Promosi	50
Tabel 3.1 Tabel SWOT	57
Tabel 3.2 Biaya Pengadaan	62
Tabel 3.3 Rencana Jadwal Kegiatan	64
Tabel 3.4 Diagram Scene Video Klip “Kamu”	71
Tabel 3.5 Storyline	72
Tabel 3.6 Storyboard	74



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pembuatan Animasi Celluloid	15
Gambar 2.2 Contoh Animasi Frame	16
Gambar 2.3 Animasi Sprite	17
Gambar 2.4 Animasi Lintasan	18
Gambar 2.5 Chicken Run salah Satu Stop Motion Animation	20
Gambar 2.6 Shaun the Sheep Contoh Animasi Stop Motion	25
Gambar 2.7 Karakter Stop Motion	27
Gambar 2.8 Setting yang Terbuat dari Kardus Bekas	28
Gambar 2.9 Kamera	28
Gambar 2.10 Tripod	29
Gambar 2.11 Software dalam Pembuatan Stop Motion	30
Gambar 2.12 PC	31
Gambar 2.13 Karakter Homer J Simpson dalam serial kartun The Simpsons	38
Gambar 2.14 Berbagai Ekspresi Wajah	39
Gambar 2.15 Tampilan Adobe Photoshop	46
Gambar 2.16 Tampilan Adobe Premier Pro	47
Gambar 2.17 Tampilan Adobe After Effect	48
Gambar 2.18 Tampilan CorelDraw	49
Gambar 4.1 Alur Produksi	77
Gambar 4.2 Sketsa Awal Bunga dan Bambang (Model Boneka Karakter).....	79
Gambar 4.3 Stik Es Krim Sebagai Dasar Pembuatan Boneka	80
Gambar 4.4 Proses Pemotongan dengan Menggunakan Cutter	81
Gambar 4.5 Modul Kaki yang Telah di rapikan dan Akan Dilekatkan dengan Kapas	82
Gambar 4.6 Rangkaian Modul yang sudah Dirangka	82
Gambar 4.7 Modul Kepala yang dirangkai dengan Modul Badan	83
Gambar 4.8 Kain Flanel sebagai Bahan Pembuatan Pakaian Boneka Karakter	84
Gambar 4.9 Pembuatan Ekspresi Boneka Karakter	85

Gambar 4.10 Ekspresi Wajah yang telah di gabung dengan Modul Kepala Boneka Karakter	85
Gambar 4.11 Hasil Akhir dari pembuatan Boneka Karakter	86
Gambar 4.12 Pembuatan Lintasan Jalan Boneka	89
Gambar 4.13 Skema Pembuatan Lintasan Boneka Berjalan (terlihat dari atas)	90
Gambar 4.14 Skema Pembuatan Lintasan Angle Kamera Memutar (terlihat dari atas)	94
Gambar 4.15 Pembuatan Lintasan (Jalur Jalan) menggunakan kapur dengan Bantuan Tali pada scene 18-19.....	92
Gambar 4.16 Skema Perubahan Angle Kamera yang ada pada Scene 20-23.....	93
Gambar 4.17 Pembuatan Lintasan Jalan Boneka Perempuan pada Scene 20-23.....	94
Gambar 4.18 Pembuatan Lintasan Jalan Boneka Perempuan pada Scene 24-27.....	95
Gambar 4.19 Alur Pasca Produksi	98
Gambar 4.20 Subfolder Penyimpanan Hasil Pengambilan Gambar	99
Gambar 4.21 Jendela Komposisi Baru	100
Gambar 4.22 Pembuatan Layer Baru dengan Mode Solid	101
Gambar 4.23 Settingan Awal pada Window Solid Layer	101
Gambar 4.24 Pemilihan Effect yang Tersedia	102
Gambar 4.25 Ubahan yang Dilakukan pada Grid, Birth rate dan Longevity	103
Gambar 4.26 Ubahan yang Dilakukan pada Animation	103
Gambar 4.27 Ubahan yang Dilakukan pada Menu Producer	104
Gambar 4.28 Ubahan yang Dilakukan pada Menu Particle	104
Gambar 4.29 Penambahan Efek Fast Blur	105
Gambar 4.30 Settingan Pada Blurriess : 30.0	105
Gambar 4.31 Penambahan Efek CC Vector Blur	106
Gambar 4.32 Settingan pada CC Vector Blur Amount : 40.0.....	107
Gambar 4.33 Pengurangan Max Opacity Menjadi 55.0%	107
Gambar 4.35 Penambahan Nilai Dari Radius Y, Blurriness Dan Amount	108
Gambar 4.36 Hasil Duplikasi Dari Layer Partikel	109

Gambar 4.37 Setting Partikel Untuk Membuat Partikel Debu	110
Gambar 4.38 Bar Layer pada Partikel Debu	110
Gambar 4.39 Teks “Choice Band”	111
Gambar 4.40 Penganimasian Komposisi Partikel	112
Gambar 4.41 Pengaturan Keyframe Opacity	112
Gambar 4.42 Layer Hitam sebagai Background	113
Gambar 4.43 Penambahan Warna dengan Menggunakan Efek Ramp	114
Gambar 4.44 Blending diganti Color	114
Gambar 4.45 Ubahan Turbulent Displace	115
Gambar 4.46 Penambahan Efek Fast Blur dan settingan Blurriness : 20	116
Gambar 4.47 Pembuatan Adjustment Layer	116
Gambar 4.48 Setting Glow Radius : 29 dan Glow Intensity : 0.65	117
Gambar 4.49 Tampilan Export pada Adobe After Effect CS 4	118
Gambar 4.50 Pilihan Settingan Sebelum Export File	119
Gambar 4.51 Jendela Awal pada Adobe Premiere Pro Cs 4.....	120
Gambar 4.52 Settingan Awal Project Baru	121
Gambar 4.53 Pilihan Sequence Preset dan Nama Sequence	121
Gambar 4.54 Jendela Browse Import Untuk Memilih File	122
Gambar 4.55 File Lagu yang Berada pada Timeline Audio	122
Gambar 4.56 Razor Tool untuk Memotong Lagu	123
Gambar 4.57 File yang dipotong dan Disusun Zigzag Pada dua Track Audio didalam Timeline Panel	124
Gambar 4.58 Icon New Bin Pada Project Panel.....	124
Gambar 4.59 Jendela Import untuk Meng-Import Video	125
Gambar 4.60 Jendela Import untuk Meng-Import Gambar	126
Gambar 4.61 Bin Yang dibuat Pada Project Panel	127
Gambar 4.62 File Video Track Video didalam Timeline Panel	127
Gambar 4.63 Video Effect Control	128
Gambar 4.64 Settingan Efek yang Digunakan	129

Gambar 4.65 Durasi yang Dimasukkan	130
Gambar 4.66 Settingan New File	130
Gambar 4.67 Gradient Mask	131
Gambar 4.68 Cram Mask	132
Gambar 4.69 Magenta Mask	133
Gambar 4.70 Setting Mask Vintage	134
Gambar 4.71 Render Effect in Work Area	134
Gambar 4.72 Export Project	135
Gambar 4.73 Jendela Export Setting	136
Gambar 4.74 Proses Rendering	137
Gambar 4.75 Software Nero Smart Essential	138
Gambar 4.76 File Browser	138
Gambar 4.77 Jendela Settingan Burning	139
Gambar 4.78 Proses Burning	139
Gambar 4.79 Tampilan Video Klip Choice Band pada Youtube	140
Gambar 4.80 Cover CD	141

INTISARI

Video klip merupakan salah satu media favorit yang digunakan oleh management, produser dan perusahaan musik baik label nasional maupun indie untuk mempromosikan band. Para pembuat video klip berlomba-lomba untuk dapat menghasilkan yang dapat diterima dan disukai oleh masyarakat.

Stop Motion atau gerak henti adalah salah satu teknik pembuatan video dengan objek henti. Stop motion banyak dijumpai sebagai media periklanan Televisi, film, dan digunakan sebagai video klip band di Indonesia. Photo Stop Motion adalah menggabungkan hasil foto objek yang digerakkan dengan metode per frame per gerak dan disusun hingga menghasilkan suatu gambar gerak yang diinginkan.

Hampir semua band besar yang ada di Indonesia saat ini berawal dari band indie. Berbeda dengan band yang telah mendapatkan kontrak label atau istilah kerennya “Go National”, band indie adalah band mandiri yang harus membiayai proses produksi hingga proses pemasaran album mereka. Pada umumnya promosi album mereka sangat terbatas, hanya melalui tempat tertentu yang dirasa banyak dikunjungi oleh target audience atau bahkan personal selling. Choice band adalah salah satu band indie ternama di Jepara yang digawangi oleh Yusuf (vokal), Za’ul (Gitar), Zainul (Gitar), Nano (Keyboard), Nandif (Bass), dan Ahsin (drum). Masalah yang dihadapi oleh band ini adalah dalam mempromosikan musik mereka kepada masyarakat luas. Oleh karena itu harus memanfaatkan kemajuan teknologi dalam pembuatan video klip sebagai media promosi.

Kata Kunci : Choice band, Promosi, Video klip, Stop motion, Photo stop motion

ABSTRACT

Video clip is one of the favorite media are used by management, producers and music companies both nationally meupun indei label to promote the band. The video clip makers vying to be able to produce an acceptable and preferred by masyarakat.

Stop montion or stop motion is one of the techniques of making a video with continuous object. Stop montion often found as an advertising medium television, movies, video clips and used as a band in Indonesia. Photo Stop montion is menggabungkan results driven with photos of objects per frame per method of motion and arranged to produce a motion picture.

Almost all the big bands in Indonesia today originated from indie bands. In contrast to the band that has been awarded a contract or a fancy label her "Go National", indie band is independent band to finance the production process to the process of marketing their album. In general, they are very limited pomosi album, only through a certain place that feels much frequented by the target audience or even personal selling. Choice band is one of the leading indie bands in Jepara fronted by Yusuf (vocals), Za'ul (guitar), Zainul (guitar), Nano (Kevboard), Nandif (Bass), and Ahsin (drums). The problems faced by this band is to promote their music to the public. Therefore, it should take advantage of technological advances in the making of the video clip as a promotional media.

Keywords: *Choice band, Promotion, Video clips, Stop motion, Photo stop montion*